**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte

**Band:** 13 (1937)

**Heft:** 22

Rubrik: Bridge

# Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

# **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

## Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF: 24.11.2025** 

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Zuschriften sind an die Redaktion des Blattes zu richten; sie sollen mit dem Vermerk «Bridge-Ecke» versehen sein.

#### Selbstunterricht.

Nachdem wir in den vorhergehenden Nummern das Reizen oder Bieten der Hand in seinen haupsächlichsten Punkten behandelt haben, kommen wir nun zum

### Spielen der Hand.

Da ist in erster Linie zu unterscheiden zwischen dem Spielmit dem «Dummy» oder Toten einerseits und dem Gegenspiel.

Spiel mit dem Toten. Wenn der Reiz- oder Bietprozeß zu Ende ist und der Gegenspieler zur Linken des
Declarers» oder Ansagers die erste Karte ausgespielt hat, so
legt der Partner des Ansagers seine 13 Karten auf den Tisch.
Man nennt dies den "Dummy» oder den Toten. Der betrefende Spieler hat mit wenigen Ausnahmen nicht in das Spiel
einzugreifen. Sein Partner, der das Spiel führt, spielt also
eigentlich mit 26 Karten. Die Rechte des Toten beschränken
sich darauf, seinen Partner oder auch die Gegner auf Regelverstöße, besonders aber auf Revoße aufmerksam zu
machen.
Sobald die geste Karten.

machen.
Sobald die erste Karte ausgespielt und die Karten des
Dummy auf den Tisch gelegt sind, wird sich der Ansager
seinen Spielplan zurechtlegen. Für die Spielführung besteht
ein wesentlicher Unterschied darin, ob ein Farbkontrakt oder
aber Ohne Trumpf gespielt wird.

ein wesentlicher Unterschied darin, ob ein Farbkontrakt oder aber Ohne Trumpf gespielt wird. Das Ohne Trumpf espielt Hier wird der Ansager, sobald er den ersten Stich gemacht hat, darauf bedacht sein, seine beste Farbe zu spielen. Die beste Farbe ist gewöhnlich die längste. Hat er eine Fünferfarbe mit z. B. A K D  $\times$  S, o wird er einfach die hohen Karten der in Frage stehenden Farbe abspielen, in der Hoffnung, daß die Farbe bei den Gegenen normal verteilt ist und daß auch die beiden kleinen Karten hoch werden und zwei Stiche erzielen. Hat er hingegen eine Länge ohne Toppkarten, also z. B. D B 10  $\times$  S, o wird er versuchen, raschmöglichst 3 Stiche in dieser Farbe zu etablieren, indem er jedesmal, wenn er am Stich ist, von dieser Länge spielt. Hat der Ansager eine durchlöcherte Farbe mit 4 oder Karten, also z. B. A D 10 8 5, so wird er ebenfalls versuchen, möglichst viele Stiche in der betreffenden Farbe zu etablieren und zwar indem er die nötigen Impassen auf Buben und König macht. Wann und wie die Impassen zu machen sind, werden wir in einer der späteren Nummer speziell erklären. Der Farb - Kontrakt. Derselbe ist im allgemeinen

Der Farb-Kontrakt. Derselbe ist im allgemeinen schwieriger zu spielen als das Spiel in Ohne Trumpf: Grund-sätzlich ist besonders den Anfängern zu empfehlen, möglichst rasch die gegnerischen Trümpfe herauszuziehen, da sonst die

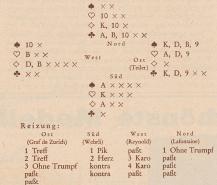
Gefahr besteht, daß hohe Karten in anderen Farben durch die Gegner getrumpft werden. Selbstredend sind auch im Farbkontrakt die nötigen Impassen zu machen. Hat der Ansager auf dem Tisch eine Chicane oder ein Single, so wird er nicht sofort Trumpf ziehen, sondern im Gegenteil versuchen, auf dem Tisch eine oder zwei Karten derjenigen Farbe, in der sich die Chicane oder das Single befindet, zu

### Schweiz. Meisterschaft für Vierer-Mannschaften.

Schweiz. Meisterschaft für Vierer-Mannschaften.

Es sind bisher folgende Vorentscheidungen in der deutschen Schweiz gefallen: Der Bridge-Club Aarau hat sowohl gegen den Bridge-Cercle Zürich als auch gegen das Team Beguin Zürich forfait erklärt, nachdem er gegen die Berner Kombination eine Niederlage erlitten hatte. Diese letztere, bestehend aus den Herren Conte—von Tscharner, Graf de Zurich—Reynold, die übrigens die Schweiz an den diesjährigen Weltmeisterschaften in Budapest vertritt, ist ebenfalls aus der Konkurrenz ausgeschieden. Die Berner haben nämlich zwei etwas überraschende Niederlagen erlitten und zwar sowohl gegen das Team Beguin Zürich (Béguin—Besse, Frau Fruof—Dr. Rütgers) als auch gegen den Bridge-Cercle Zürich (Lafon-aine—Wehrli, Frau Dr. Lesch-Mumenthaler). Die Entscheidung für die deutsche Schweiz liegt nun zwischen diesen beiden letztgenannten Mannschaften.

Eine Hand aus dem Bridge-Wettkampf Bern-Bridge-Cercle Zürich, die den Ausgang entscheidend beeinflußt hat.



Die Ansage von 3 Karo durch West ist ziemlich optimistisch, nachdem Ost durch minimale Wiederholung der erstgenannten Farbe (Treff) keine allzu starke Hand gezeigt hat, während anderseits Süd 2 Farben ansagt, was etwelche Stärke bedeutet. West fällt 4 mal, indem Nord Treff As und Trumpf König macht und außerdem 2 Pik mit Trumpf 10 und klein Trumpf

sticht. Süd trumpft einmal Treff und macht zudem Pik As und Trumpf As. Bei gutem Gegenspiel muß West sogar 5 mal fallen, indem Süd noch den Herz König machen muß. Das vorstehende Beispiel zeigt wieder einmal mit aller Deut-lichkeit, wie gefährlich es ist, mit einer Hand ohne Toppwerte eine Ansage zu machen und dann erst noch beim Stand 3.

#### Lizitier-Aufgabe Nr. 16.

Wie soll nachstehende Hand durch Nord weiter gereizt werden? 1 Herz 3 Ohne Trumpf

Nord hält  $\bullet$   $\times \times \otimes$  A, K  $\times \times \Leftrightarrow$  B  $\times \times \bullet$  A, 10  $\times \times$ Was soll Nord nach 4 Pik von Süd ansagen?

#### Lösung von Lizitier-Aufgabe Nr. 15.

Nord	Şüd		Mit Asking Nord	bid: Süd
Treff	Karo		Treff	4 Karo
Ohne Trumpf	Ohne Trumpf Treff	4	Ohne Trumpt	7 Treff

#### Lösung zu Problem Nr. 3.

Süd ist am Spiel.		müssen 5 vo	n 9 Stichen					
machen. Süd	West	Nord	Ost					
1. Stich Herz 4		Herz 9	Herz 2					
2. « Pik 6	Pik 9	Pik 2	Pik 4					
3. « Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 6					
4. « Pik 10								
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	beliebig					
		Karo 6						
und Nord-Süd müssen noch einen Stich machen oder								
3. Stich Treff 9								
4. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9					
5. « Treff 3 6. « Herz 5	Pik 3	Treff 8	Treff 6					
6. « Herz 5	Karo 5	Karo 10	Karo 3					
7. « Herz 8	beliebig	Treff 5	Treff 7					
und Süd macht die beiden letzten Stiche.								
Wenn auf Stich 2 Ost Pik 8 spielt, dann:								
2. Stich Pik 10	Pik 3	Pik 2	Pik 8					
3. « Pik 6 4. « Herz 5	Pik 9	Herz 3	Pik 4					
4. « Herz 5	Herz 10	Treff 4	Pik 5					
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9					
und Nord-Süd machen 3 weitere Stiche.								
Wenn im ersten Stich West Herz 10 spielt, dann:								
1. Stich Herz 4			Herz 2					
2. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	Karo 3					
3. « Herz 5	Herz 6	Herz 9	Pik 4					
4. « Treff 3								
5. « Pik 6	Karo 5	Karo 6	Karo 9					
6. « Pik 10			Pik 5					
und Nord-Süd machen 2 weitere Stiche.								





## Annahmeschluß

für Inserate, Korrekturen Umdispositionen usw. 13 Tage vor Erscheinen eine NummerjeweilenSamstag früh. - Bei Lieferung von Korrekturabzügen benöti gen wir die Druck-Unter lagen fünf Tage früher

CONZETT & HUBER INSERATEN-ABTEILUNG

7

-

Gleich gebrauchs-fertig und praktisch ist das flüssige, ebenfalls seifenfreie und nicht-alkalische

SCHWARZKOPF EXTRA-BLOND "FLÜSSIG" für blondes Haar

EXTRA-MILD "FLÜSSIG" für jedes Haar

Erhältlich in großen und kleinen Flaschen!



Der richtige Auftakt durch eine schmackhafte, feine Suppe verschafft für die ganze Mahlzeit eine gute Stimmung. Von den vielseitigen und einzigartigen Vorzügen von Paidol als Küchenhilfs-mittel werden Sie nach wenigen Versuchen selbst überzeugt sein. Senden Sie heute noch diesen Coupon ein.

COUPON: No. 89 An die Paidol-Fabrik, St. Gallen O. den Sie mir bitte Ihr Rezeptbüchlein.

Ort



sonders wichtig, und darum nehmen Millionen Blondinen zur Haarwäsche das milde, seifen-freie Schwarzkopf "Extra-Blond". Es ist auf die Eigentümlichkeiten zarten Blondhaares abgestimmt, schützt vor dem Dunklerwerden und bildet keinen Kalkseifenbelag. So kommt der

natürliche Goldglanz ungehindert zur Geltung Nachgedunkeltes Haar erhält bei Be-nutzung des beigelegten Blondverstärkers

Außer Schwarzkopf "Extra-Blond" gibt es noch "Extra-Mild" für jedes Haar sowie "Extra-Zart" mit Kräuterbad für zartes Kinderhaar und auch gegen Schuppen und Schinnen.

HWARZKOPF EXTRA-BLO seifenfreie, nicht-alkalische Haarpflege

DOETSCH, GRETHER & CIE. A.-G., BASEL